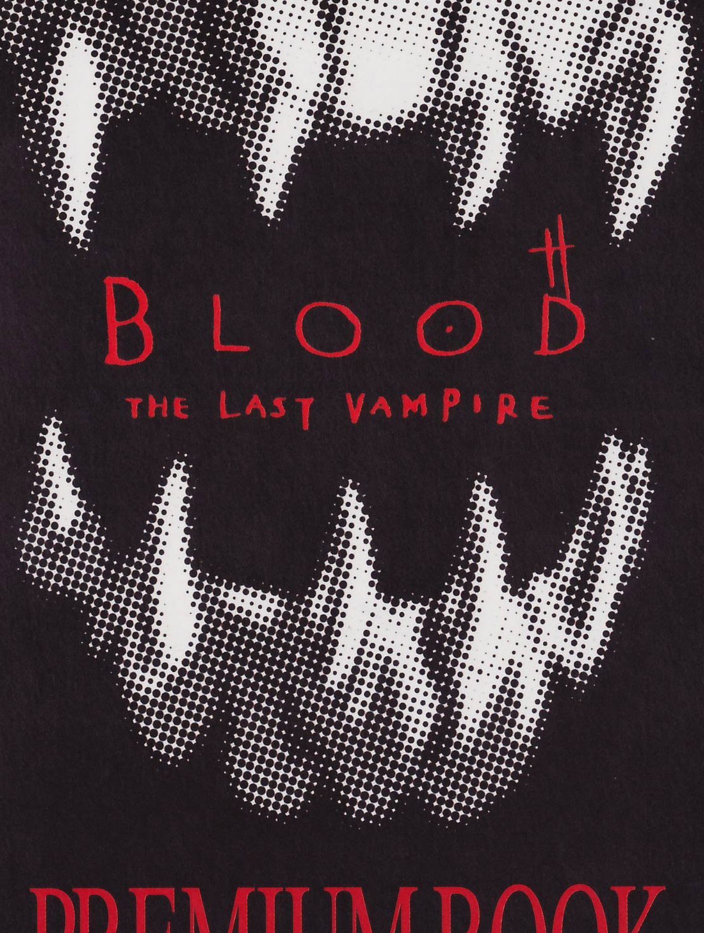
2000年12月22日発行（隔週金曜日発行）第6巻第33号通巻159号

DENGEKI PlayStation Special Issue



PREMIUM BOOK

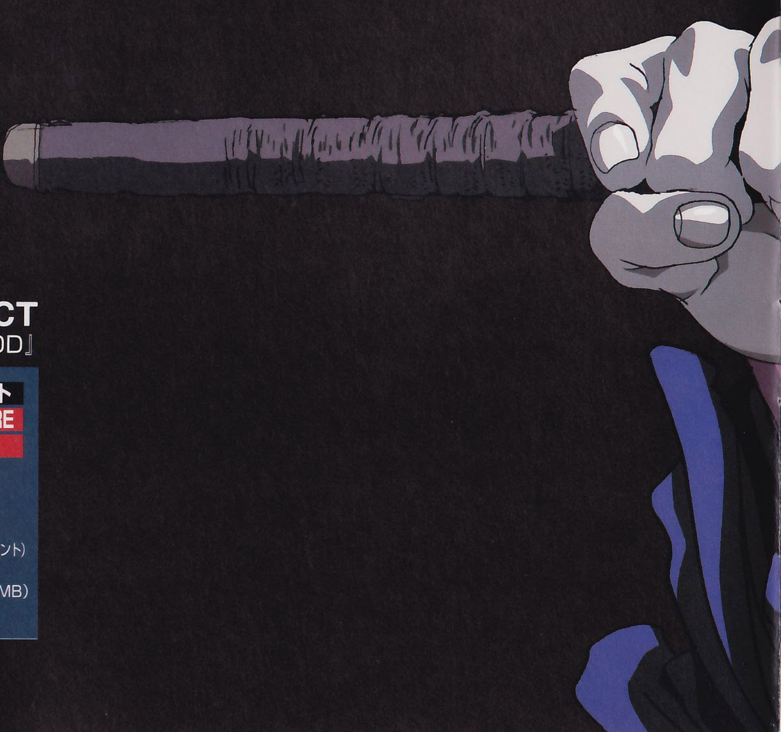
電撃PlayStation特別編集
『BLOOD THE LAST VAMPIRE』プレミアムブック

"BLOOD"

20世紀もついに終焉を迎えようとしている今――
これまで歴史の闇の中に隠されていた物語が白日のもとにさらされる。
それは血塗られた道を歩み続ける１人の少女と、
人間とともに生き、その血を糧（かて）としてきたヴァンパイアたちのドラマ。
いくつもの時代にわたって繰り返されてきた、血闘の記録。

この物語に終わりはない。
あるのは、あなた自身の選択によって明らかになる、数々の真実だけである。

CONTENTS
目 次



プレイステーション2専用ソフト
BLOOD THE LAST VAMPIRE
上 巻　下 巻

●ジャンル　アドベンチャー
●発売日　2000年12月21日（木）
●発売元　SCE
（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
●価格　各5,800円（税別）
●PlayStation2専用メモリーカード（8MB）
166KB以上使用


…それは血塗られた
宿命の物語

1966 〝日本の中のアメリカ〟

BLOOD——血闘の歴史
MOVIE

ベトナム戦争が勃発して間もない1966年秋。Ｆ４ファントム戦闘機があわただしくスクランブル発進を繰り返す在日米軍・横田基地の周辺では、奇妙な自殺が多発していた。一方、時を同じくして東京の地下鉄に姿を現した謎の少女・小夜。その瞳と手に持った刃が、漆黒の闇の中に光を放つ…。



強い意思を秘めた瞳を持つ少女





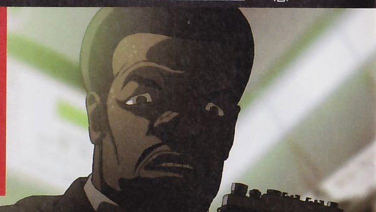
小夜(SAYA)

敵を一瞬にして切り裂く日本刀を武器に、異形のヴァンパイア・翼手を狩る少女。彼女をバックアップしている「組織」の要請により、横田基地内のアメリカンスクールへ潜入することになる。

◀常人にははかりしれない〝意志〟を感じさせる瞳。その奥に隠された謎とは？



▶〝日本の中のアメリカ〟ともいえる、在日米軍の象徴・横田基地。この地で一体何が？



ルイス

「組織」のメンバーであり、ディビッドの指揮のもと、小夜をサポートする。だが任務に就いて間もないためか、小夜の扱いにとまどっている。

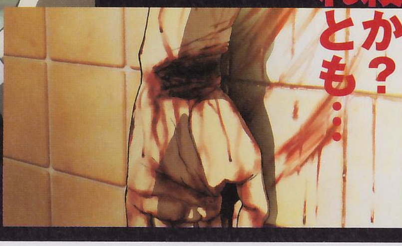


ディビッド

小夜をバックアップする「組織」の一員。熾烈な実戦・情報戦をくぐり抜けてきたようだが、詳細は不明。小夜の謎の一部を知る数少ない人物。

「SAYAを怒らせるな!!」

▼基地周辺では、不可解な自殺が相次ぐ。その死体には、どれも一滴の血液すら残っていなかった。



自殺か？ それとも…

で繰り広げられる翼手との死闘





保健医

横田基地内のアメリカンスクールに勤務する保健医で、敬虔なクリスチャン。突然転入してきた少女・小夜との出会いが、彼女の日常を変えていく。

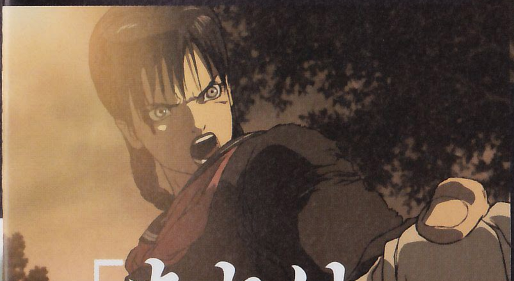
▲セーラー服に身を包み、教室に潜入する小夜。はたして翼手はこの中に…？

▼敵は１人ではなかった。今まで人間社会に潜んでいた翼手が、小夜に牙をむく…。

そしてハロウィンの夜に惨劇は起こる…!

「組織」によって、事件の起こった横田基地内のアメリカンスクールに送り込まれた小夜。おりしも基地は、ハロウィンのパーティに向けて盛り上がっている最中だった。そしてパーティ当日の夜、ついに起こる惨劇。歴史の陰で続いてきた小夜の死闘が、今再び幕を開けようとしていた…。







「あれは…
…鬼だ…!!」

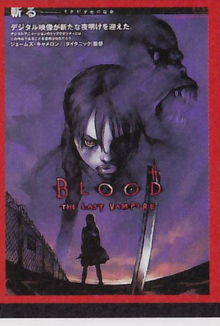
映画「BLOOD THE LAST VAMPIRE」

MOVIE

1966年の小夜の戦いは、現在公開中の映画「BLOOD THE LAST VAMPIRE」で語られている。この作品は、「GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊」「人狼」など、現在最高水準のアニメを世に送り出してきたProduction I.Gの手になる、驚異のフルデジタルアニメーション。実写を凌駕する映像、過剰な説明を排したストイックな演出、そしてCGアートの第一人者・寺田克也氏によって生み出されたキャラなど、これまでのアニメ作品が到達し得なかった世界をスクリーン上に再現している必見の作品だ。

STAFF

■監督／北久保弘之
■企画協力／押井守（押井塾）
■キャラクターデザイン／寺田克也
■企画・原作／Production I.G
■2000年11月18日より全国主要都市にて公開中



1969 怒号と騒乱の首都・

BLOOD——血闘の歴史
NOVEL



一九六九年四月二八日。

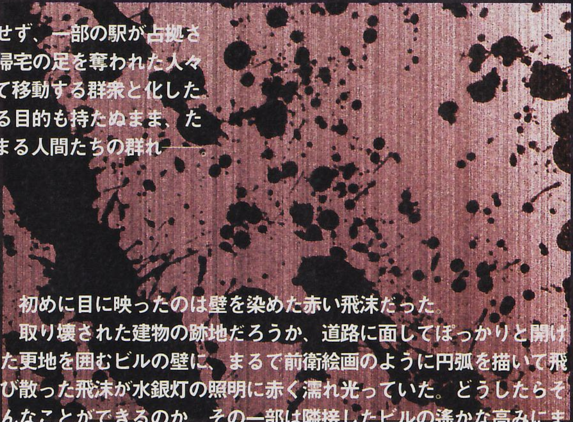
幹線道路の交差点や国鉄駅構内など、都内各所では昼を過ぎた頃から、反代々木系と称される学生労働者の部隊とこれを規制する機動隊との間に激しい衝突が繰り返されていた。

学生たちの拠点となっている大学付近の交番が襲撃されて炎上し、表通りに築かれたバリケードによって都内の数箇所に＜解放区＞が宣言され、この制圧に出動した機動隊との間には投石とガス弾の応酬による攻防が続く。

夜になっても事態は鎮静化の気配すら見せず、一部の駅が占拠されるに及んで国電や地下鉄が不通となり、帰宅の足を奪われた人々は街頭に溢れ、その一部は騒乱の場を求めて移動する群衆と化した。

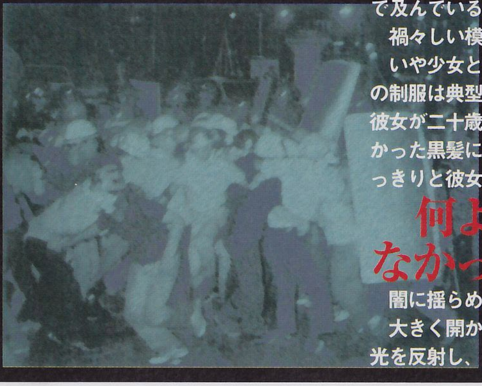
騒然とした空気に包まれた首都に、確たる目的も持たぬまま、ただ新たな展開を期待して流れ、あるいは留まる人間たちの群れ——。

その夜、零もその群れの中にいた。



少女・小夜との出会い

学生運動の波が日本中を包んでいた1969年の東京。機動隊との衝突、炎上する火炎瓶、デモ隊による投石……学校や家庭で孤独な闘争を繰り返す高校生・零にとっては、そんな街頭が安息の場だった。だがある夜、機動隊の武力鎮圧から逃げる途中、彼は日本刀を持った少女と、謎の屍体を目撃してしまう。そしてそれは、零のもう1つの闘争の始まりとなった……。



初めに目に映ったのは壁を染めた赤い飛沫だった。

取り壊された建物の跡地だろうか、道路に面してぽっかりと開けた更地を囲むビルの壁に、まるで前衛絵画のように円弧を描いて飛び散った飛沫が水銀灯の照明に赤く濡れ光っていた。どうしたらそんなことができるのか、その一部は隣接したビルの遙かな高みにまで及んでいる。

禍々しい模様を染めた壁を背にして、その少女は立っていた。

いや少女と呼ぶべきなのかどうか——確かに身につけている濃紺の制服は典型的な女子高生のそれであり、ほっそりとした体つきは彼女が二十歳前であることを示していた。しかし、ほつれて頬にかかった黒髪によってその異様な白さを印象づけられた顔つきは、はっきりと彼女を同年代の少女たちと隔てていた。

何よりも零の目を捉えて離さなかったのは、その眸だった。

闇に揺らめく蒼い炎——とでも形容すればよいのだろうか。

大きく開かれた瞳孔が、ある種の夜行性の肉食獣のそれのように光を反射し、凄じい殺気を放って零を射竦めていた。

東京に、少女は再び現れる…

「刑事が訪ねて来たなんて、御両親に知られちゃヤバいだろ……俺としちゃ気を遣って待たせて貰ったんだけど」
　進退きわまった零に、救いの手を差し伸べるかのように男が言った。
「言っておくけどね、お前さんがどんな思想の持主だろうと、外で何をやらかそうと、俺には何の興味もない。もっと別のお話をしたいと思ってね」
「話なんかない」
「あるさ……たとえば」
　男は微かに窄めた目で零を見つめ、声を落として続けた。

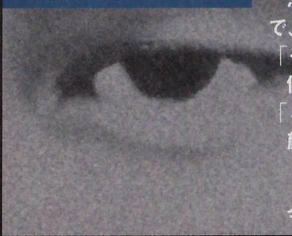
「十日前の夜、君は一体何を目撃したのか」

　狼狽する零を見て、男はハイエナのような笑い声を上げた。

　妙に和んだ雰囲気を払い除けるように、青木が無言で席を蹴った。
「青木」と呼びかける柴野を無視して戸口へ進む。
　振り返って後藤田を一瞥し、そのまま踵を返して立ち去った。
「あの野郎、党派に入ってから人が変わりやがった」
　柴野が苦り切った表情で言った。
「もともと教条主義的な奴だったけどな」
　思い思いの批判を口にしながら一同が席を起つ中で、零は耳元で誰かが囁く気配に顔を上げた。
「…………」
　傍らの後藤田が何か呟いていた。
「なんだって？」
　顔を寄せた零に後藤田がもう一度呟く。

気をつけろ、あれは邪眼だ——。

　今度ははっきりとそう聞こえた。



後藤田の来訪

停学処分となった零のもとへ、ある日、後藤田と名乗る刑事がやってくる。後藤田は、ＳＲという組織に属する高校生活動家が連続して殺害されていること、その周囲に必ず音無小夜という少女の存在があることを零に語った。さらに、その少女が３日前、零の高校に転校してきたことも…。

そして真実は…？

謎の少女、小夜の周囲で必ず殺人が起こるならば、ＳＲ派の学生であり、零の所属する社会科学研究会の仲間でもある学生・青木が必ず狙われる…。そう考えた零は、仲間たちとともに、事件の背後を調査しようと考える。だがそれは、さらなる闇の世界への第一歩にほかならなかった。

登場人物

三輪 零
学生運動に身を投じる都立Ｋ高校の３年生。学生労働者たちのデモに参加した際、偶然小夜に出会ったことが、彼の運命を大きく変えていく。

音無小夜
都立Ｋ高校に転校してきた少女。これまで彼女がいた高校では、必ず殺人事件が発生している。また、彼女の周囲には謎の外人たちの姿も…。

後藤田
零の前に突然現れた、警視庁捜査第一課の刑事。事件の真相究明のため、零と仲間たちに協力を要請する。時おり刑事らしからぬ行動も見せるが…。

青木
都立Ｋ高校の学生で、零が所属する社会科学研究会のメンバー。「ＳＲ派高校生委員会」にも所属し、それ以来性格が変わったと噂されている。

NOVEL
小説「BLOOD THE LAST VAMPIRE 獣たちの夜」

　小説という形で語られる1969年のエピソードは、「BLOOD PROJECT」（P.18 参照）の中心人物である押井守氏の手により執筆されている。押井氏自身が1969年当時高校生だったこともあり、これまでの氏の小説や映像作品に比べ、自伝的な要素を色濃くもっているのが特徴だ。『BLOOD』という作品世界の一環としてだけではなく、「ケルベロス」「人狼」といった押井作品の原点を、この「獣たちの夜」に見いだすこともできるだろう。また最大の注目点は、小夜と彼女をめぐる組織の謎の一部が、この作品で明かされること。ベールに包まれた小夜の正体に少しでも迫りたい人は、ゲームをプレイする前に読んでみてほしい。

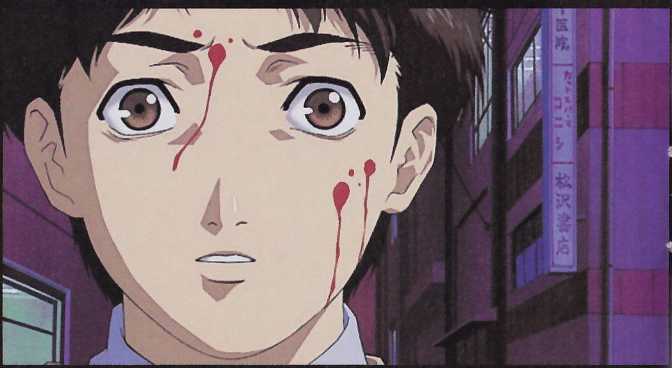
著／押井守　イラスト・装丁／寺田克也
富士見書房より発売中　価格／本体1800円＋税



写真提供／読売新聞社

2000 そして現代——1人の

BLOOD——血闘の歴史 GAME



21世紀の到来を目の前にした2000年の東京——。情報の渦の中、目まぐるしく時が過ぎていくこの現代においても、忌まわしき「血の歴史」は脈々と受け継がれていた。そのなかに巻き込まれる少年と、謎めいた２人の少女…そして小夜。彼らの運命は、プレイヤーであるあなた自身の手にゆだねられている…。





世紀末の東京に忍び寄る翼手の影

翼手が関係すると思われる事件は現代でも発生している。数年前には主人公が住んでいた町の周辺で、中学生が謎の死を遂げる事件も…。



◀またしても血液の残されていない死体が…！



◀洪水で行方不明になった幼い主人公。１週間後に無事救出されるが…。



▶背が低くおとなしい性格ゆえ、中学時代の主人公はイジメの対象となっていた。



PLAYER 主人公 謎の声を聞く少年

高校を中退し、現在は親の勧めで大検合格を目指して勉強している17歳の少年。７歳の時に洪水にあい、生死をさまよった経験がある。また中学時代から、自分だけにしか聞こえない「謎の声」に悩まされている。



▶向かって右にいるのが父親の正夫で、左が母親のサチコ。

主人公の両親と家庭環境

主人公の家庭では、自宅でミニコミ誌の編集をしている父親が家事を担当。それに対し、母親は内装関係のデザイナーとして、毎日建築事務所に勤めに出ている。一般の家庭とは両親の立場が逆転しているが、夫婦仲は円満で、主人公との関係も良好なようだ。

少年の運命がゆっくりと動き出す…



瑠璃亜 RURIA

明るさの裏に暗い過去を秘めた少女

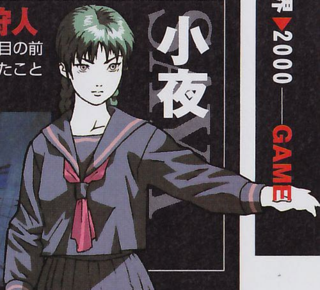
バイタリティ豊かな16歳（推定）の少女。性格は明るく、初対面の主人公に対して積極的に話しかけてくる。だがその笑顔とは裏腹に、中学時代に両親が自殺するという暗い過去を持ち、それ以来、自分の居場所を見つけられず、今日だけを生きようとしている。なお彼女にも「謎の声」が聞こえるらしいが…。

小夜 SAYA

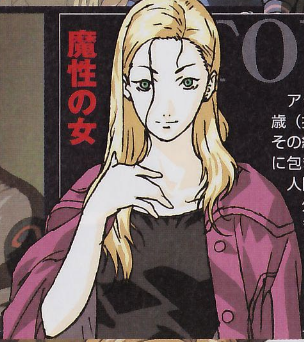
時を超え、翼手を追う狩人

変わらぬセーラー服姿で、主人公の目の前に現れる少女。過去に主人公と出会ったことがあるようだが、詳しい関係は不明。







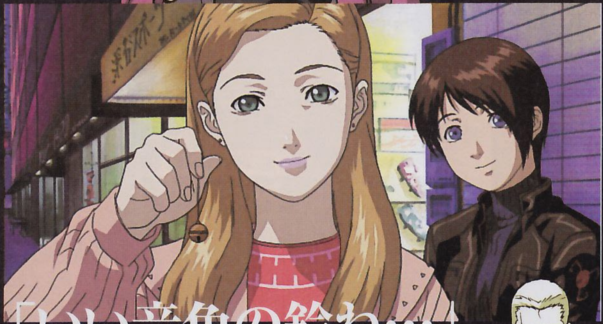


灯子 TOUKO

魔性の女

アジア系の流れをくむ、18歳（推定）のハーフの少女。その経歴については一切が謎に包まれており、瑠璃亜と友人関係にあるということ以外、彼女に関する情報は、まったくといっていいほどない。ある日突然、主人公の前に現れ、すべてを見透かしたような瞳で彼を見つめる。

「ねえ…
吸血鬼って信じる?」



「いい音色の鈴ね…」

大岡 OOKA

不死プロジェクトを探る男



主に風俗関係の仕事を扱う三流ルポライター。友人の荷物から偶然見つけ出した「不死プロジェクト」の情報を集めていたが、謎の圧力により、所属していた事務所を辞めさせられ、今に到る。ギャンブルと酒に溺れる現在でも、「不死プロジェクト」への執着は捨てきれず、単身調査を続けている。





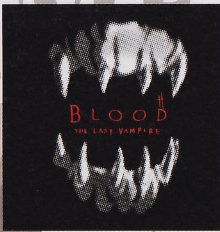
◀▲主人公を尾行する大岡。どうも何者かに彼を調査するよう依頼されたようだが…。彼に依頼をした人物とは一体誰なのか？　また、その目的は？

その男の知る真実は？ カッツ



すべてが闇に包まれた人物。外見からは想像できないほど強靭な肉体を持っている。小夜となにか因縁めいた関係があるようだが、その真相もまた謎だ。

恐怖と絶望、謎と哀しみに満ちた 翼手(ヴァンパイア)と人間の織りなすドラマ



謎の声と少女が呼び覚ますもの

上巻

高校を中退し、大検合格を目指して自宅で勉強している1人の少年。
ある日、彼は地下鉄の中で「謎の声」を聞く。
数年前にも聞いたことのある、どこから聞こえてくるのかわからない、自分にしか聞こえない声…。
少年を誘うように声はささやきかける。
「言葉は…力である」
「嘘だぁああああ!!」
声を打ち消すかのように叫ぶセーラー服の少女、小夜。
突然フラッシュバックする光景。血まみれの死体、雷、古めかしい神社、そして…。
力なく路上に座り込む彼に声をかけてきたのは、瑠璃亜と灯子と名乗る2人の少女だった。
「人を殺した夢、見たことある?」
彼女たちは一体何者なのか?
失われた記憶。ヴァンパイアの血の存在。そして翼手という化け物……。



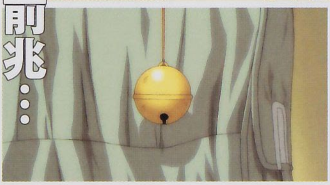


主人公は幼少の頃、洪水にあい行方不明になっていた時期があったが、なぜかその記憶がない。
そしてある事件をきっかけに蘇りはじめる主人公の記憶。

呪われた運命を知ったとき、彼はどう生きていくのだろうか?

鳴らない鈴が鳴るとき——それは不吉な前兆…







▲「人を殺した夢」を見て、目覚めの悪い1日を迎えた主人公。
◀その時、いつもは鳴らない鈴の音が彼の耳に響く…。

主人公の持つ「鈴」

物心ついた頃から、主人公がお守りのように肌身離さず身に付けている、薄汚れた小さな鈴。この鈴は、普段はカラカラとしか鳴らないが、なぜか不吉な出来事が起こる直前になると、それを持ち主に知らせるかの如く、澄んだ音で鳴るらしい。ただし、この鈴の音は「謎の声」同様、主人公以外にはまったく聞こえない。いつ、どのように入手したかも不明だ。



「やるドラ」シリーズの魅力とは?

「見るドラマからやるドラマへ」をコンセプトに、これまでPS、PS2の2つのハードを通して累計110万枚のセールスを記録した「やるドラ」シリーズ。その魅力は、濃厚な物語、そして全編に流れる美麗なアニメーションに尽きる。とくに第6作目となる本作は、制作費・制作期間・スタッフともに、過去作品平均の2倍。さらに初の上・下巻構成となっており、クオリティ、ボリュームの両面で「やるドラ」史上最高の作品に仕上がっている。

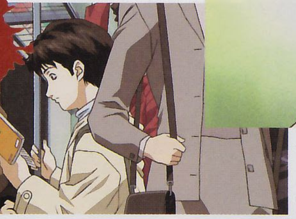


◀プレイヤーの選択によって何通りにも変化する物語を堪能しよう。

過去の「やるドラ」作品

1998.6	『ダブルキャスト』(PS)
1998.7	『季節を抱きしめて』(PS)
1998.10	『サンパギータ』(PS)
1998.11	『雪割りの花』(PS)
2000.6	『スキャンダル』(PS2)

人込みの中で聞こえる「謎の声」





「恐れることはない 私が君を… 守ってあげよう」



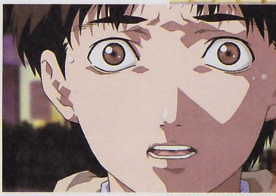
▲▶その車内で、久しく耳にしていなかった「謎の声」が、ふいに頭の中に入り込んでくる。声の正体は何者なのか？

▲参考書を買うために、神田へ向かう主人公。

小夜、そして2人の少女… その出会いは運命なのか？



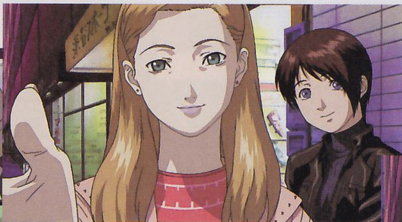
「言葉は…力である」



「嘘だぁぁぁぁぁ!!!」

▲交差点でもささやく「声」。その瞬間、謎の少女の叫びが！







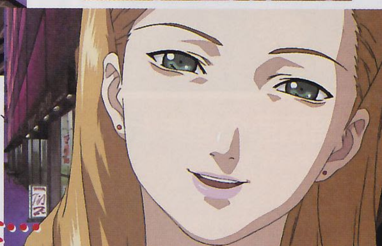
▶少女の叫びとともに甦る記憶の断片…。

「何か聞こえたの？」

▲▶横断歩道の中央で、うずくまる主人公。そんな彼に、ショートカットの少女、瑠璃亜が手を差し伸べる。



▲▶瑠璃亜に連れられた先には、灯子という少女の姿が。そして彼女は彼にささやく…。



「あなた… 人を殺した夢、見たことある？」

SYSTEM 1

運命の選択はプレイヤーの手にゆだねられる

本作では、物語の要所要所に選択肢が出現し、選び方によってストーリーが多彩に分岐する。当然、選択肢を選ぶまで、どんな運命が待ち受けているかはわからない。選択次第では即バッドエンドになる場合もあるのだ。この選択肢は大きく２つに分けられ、選択後に物語自体が分岐するパターン（右図上）、選択肢に関わるシーンのみが変化するパターン（右図下）がある。

分岐のパターン

- シーン① → 選択肢A → シーン②
- シーン① → 選択肢B → シーン③

- シーン① → 選択肢A → シーン②
- シーン① → 選択肢B → シーン②

タイムロックシステム

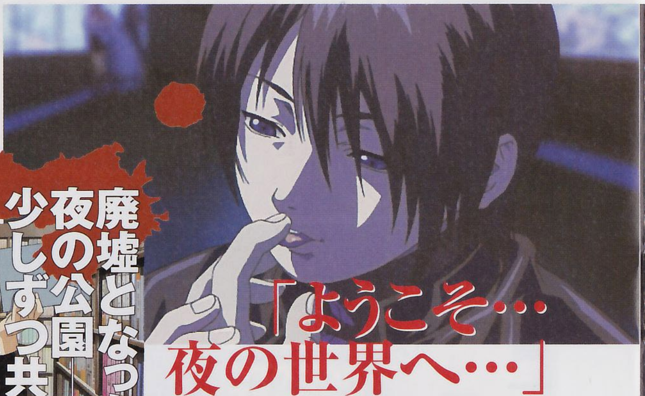
既存のアドベンチャーゲームでは、じっくりと選択肢を選んでいても問題はなかった。だが本作はすべての選択肢に制限時間があり、時間内に選ばないと自動的に１つが選ばれてしまう。選択肢を選ぶ際はどれにすべきか迷うだけでなく、素早く決断しなければならないので、緊張感も倍増!!



◀だ円全体が赤くなる前に、選択せよ！

「謎の声」を聞く少女

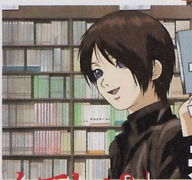
瑠璃亜との出会い



「ようこそ…夜の世界へ…」

廃墟となったアパート 夜の公園――少しずつ共鳴しあう2人





◀▼書店、遊園地、水族館と、夜のデートを楽しむ2人。

▼親にウソをつき、初めての外泊。そんな彼を、瑠璃亜はおもしろ半分にからかう。

「外泊、初めてなんでしょ?」





◀今日初めて逢ったとは思えないほど、2人の距離は縮まっていく…。





▲そして瑠璃亜の隠れ家にやって来た2人は、お互いの過去について語り出す…。

小夜と名乗る少女、彼女の言葉が意味するものは?

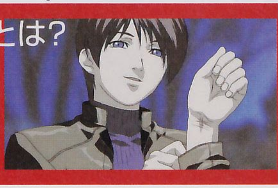


◀▶道で偶然すれ違う、主人公と小夜。声とは、あの「謎の声」のことなのか?

「声に気をつけろ」

瑠璃亜の過去とは?

両親が自殺し、残された瑠璃亜は何度も自殺を試みたという。その証拠に彼女の手首には無数の傷跡が。そしてそのころから「謎の声」が彼女に聞こえだす…。



SYSTEM――② 隠された分岐を見つけだせ!

本作には、通常の選択肢による分岐以外に、隠された分岐がある。これは「BLOODサーチ」というシステムを起動させれば見つけることが可能だ。ただし、サーチは連続して行えないので、物語の流れを読み、分岐が隠れていそうな場面を予測することが重要になる。



▲BLOODサーチを起動すると、画面下のサーチバーが右から左へと移動。

サーチした場合



◀バーの移動中に隠された分岐があれば、画面に波紋が広がり新たなシーンへ。

サーチしない場合

▶もしサーチをしなければ、一定の方向へストーリーが進行していく。



BLOOD LAST VAMPIRE

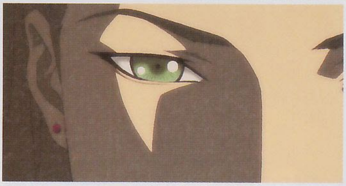
深夜の公園 彼女の誘惑の真意は？

妖しくも魅力的な灯子とのディナー



「どんな夢だったか聞かせてほしいの…」

▲レストランで食事をしながら、彼女はさまざまな質問を投げかける。

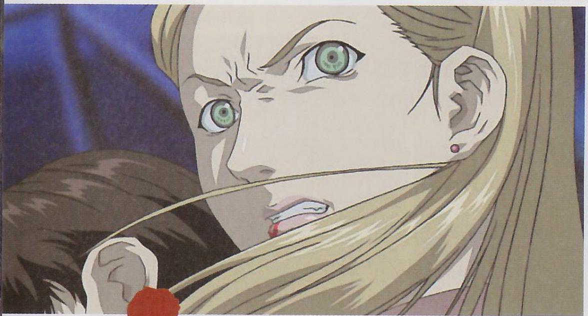


▲ロウソクの薄明かりの下、主人公を見据える灯子。吸い込まれそうなほど澄んだ瞳をしている。



◀▼公園で主人公を誘惑する灯子。その瞬間…！

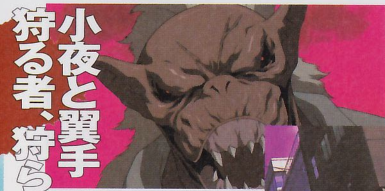




▼人間離れした跳躍で灯子は逃げ去る。一体彼女は…



小夜と翼手 狩る者、狩られる者



◀▼路地裏で繰り広げられる翼手と小夜の死闘。





◀小夜は「生かしておくべきではなかった」と、主人公に謎の言葉を投げかける。

その1日はまだ序章にすぎない…



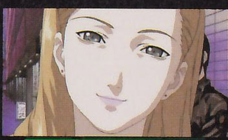
3人の少女との出会いで始まる上巻。そしてこの先、主人公の物語は、ある嵐の日に衝撃の展開を見せる…。



そして…運命の歯車は動き出す

SYSTEM—③ 鈴が鳴るところに隠された運命あり

プレイ中、画面右下に小さな鈴が表示されることがある。これは隠された分岐の存在を示すヒント。鈴が出現したら、シーンを覚えておき、再度プレイしたときにその場面で「BLOODサーチ」をすれば、新たな分岐を出現させることができるのだ。





◀ただし鈴が表示されない分岐もある。すべてを見つけだすことができるか!?

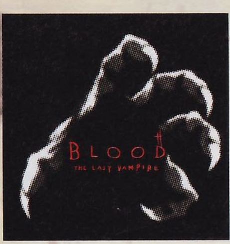
BLOODレベルについて

「BLOODサーチ」に失敗したり、特定の選択肢を選んだりすると、「BLOODレベル」と呼ばれる数値が上昇し、バーの色（右参照）が変化する。この数値が上がるほど、バッドエンドになる可能性が高くなるので、バーの色には常に気を配っておく必要がある。



低 — BLOODレベル — 高

緑 ▼ 黄緑 ▼ 黄 ▼ オレンジ ▼ 赤



覚醒する血の宿命
下巻

蘇る少年の記憶。
そこには呪われたヴァンパイアの血の存在があった。

「どこへ行けというのか」
呪われた自分の運命を知ってしまった彼は街をさまよう。
小夜の冷たい言葉が胸に突き刺さる。
「どう生きるかはおまえ次第だ」

疲れきった少年を慈しむかのようにささやきかける「謎の声」。
「何が真実なのか？　すべては仕組まれたことなのか?」
そんなときに差し伸べられる瑠璃亜の手。その手は温かいのか…？

瑠璃亜でさえも翼手なのでは…。そんな思いが彼を責める。
そしてある日、血に目覚めた少年は、強大な力を発揮する。

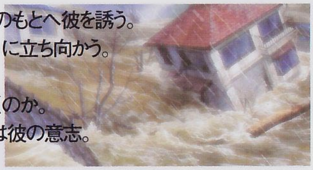
そんな彼を、瑠璃亜は人のいない廃墟へと誘った。
廃墟での瑠璃亜との暮らし。「謎の声」はそんな2人にささやきかけてくる。



桜の花も散る頃、瑠璃亜がいなくなった。
そして孤独な少年を出迎える、謎の案内人。

案内人は「謎の声」のもとへ彼を誘う。
そして彼は「謎の声」に立ち向かう。

少年はどう生きていくのか。
すべてを切り開くのは彼の意志。
意志の力なのだ。



鈴の音とともに蘇る幼き日の記憶——



◀薄れゆく意識のなかで鳴り響く鈴の音。
そして、呪われた記憶が蘇える…。



▶7歳の時に遭遇した洪水の記憶を思い出していく主人公。



▲そして、断片的に蘇る記憶のなかには、なぜか翼手の姿が。どうして…？

「そうか…これは7歳のときの僕。閉じ込められていた僕の記憶だ」

SYSTEM——4

上巻と下巻——その物語はどうつながるのか？

上巻と下巻は、連続した1つの物語になっているが、上巻をプレイせずに、下巻の物語だけを楽しむことも可能だ。とはいえ、本作の濃厚なストーリーを満喫したいのであれば、やはり上巻をひと通りプレイした後に、下巻を楽しむ方がベストだろう。ちなみに上巻をクリアしている場合のみ、そのセーブデータを引き継いで下巻をプレイすることができる。

大岡レポートについて

データを引き継がずに下巻を始めると、まず「大岡レポート」と呼ばれるシーンが登場。ここでは、ルポライターである大岡が調査した、上巻での主人公の動向を見ることができ、途中に出現する選択肢を選びながら上巻の展開をなぞることになる。なお、必ずしも上巻での自分のプレイを忠実に再現する必要はない。上巻の展開を自由に変え、下巻を楽しむこともできる。



▲大岡レポートでの選択肢の選び方によって、下巻の物語は大きく変わる。

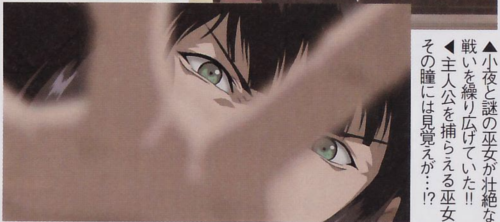
小夜と謎の巫女——嵐の中の戦い



▲濁流から逃れた幼い主人公が訪れた高台の神社では…。







▲小夜と謎の巫女が壮絶な戦いを繰り広げていた!!
◀主人公を捕らえる巫女。その瞳には見覚えが…!?

▼巫女は翼手へと変身し、主人公は人質として捕らわれる。



◀▼翼手に腹部を切り裂かれた主人公は、とっさに小夜の足にしがみつく。その姿を見て、小夜は…。



翼手に引き裂かれた少年 それを見下ろす小夜は？



◀小夜は主人公を無視して翼手を斬ろうとするが…。



そして現実に戻った主人公はどう生きるのか？

主人公の回想が終わると、いよいよ下巻はクライマックスに向けて動き出す。衝撃の過去を思い出した彼は、どうやって運命に立ち向かうのか？　そして瑠璃亜、灯子、小夜は……？





SYSTEM ⑤ 物語をより深く堪能するための多彩な機能

物語を楽しむための各種機能が充実しているのも、シリーズの特徴。音声やテキスト、振動のオン・オフはもちろん、進んだルートが確認できるモードなど、ゲームを快適に進めるのに役立つ要素が満載されている。また、達成率などに応じて特典が追加されていく「プレゼント」といったお楽しみもある。



リプレイ

▲一度見たエンディングまでのストーリーを通して鑑賞できる。

ルート確認

▼選択肢をどう選んだか、ルートで確認することが可能。





ディスプレイ設定

▲画面やメッセージウインドウの、サイズ・位置が変更できる。

BLOOD PROJECT

押井守が語る『BLOOD』

「BLOODプロジェクト」の生みの親

「やるドラ」シリーズ最大のボリューム、そしてアドベンチャーゲームとして現在最高のクオリティで世に送り出されるPS2ソフト『BLOOD』。そしてそれは、「BLOOD PROJECT」のしめくくりにあたる作品でもある。翼手を狩る少女・小夜を中心とした物語が、3つの異なるメディア（映画・小説・ゲーム）で展開されるこのプロジェクトは、どのようにして生み出されたものなのか？　ここでは中心人物である演出家・押井守氏の言葉から、その経緯をひも解いていこう。

3つのメディアで展開する「BLOOD」

- 小説：「BLOOD THE LAST VAMPIRE 獣たちの夜」
- 映画：「BLOOD THE LAST VAMPIRE」
- ゲーム：「BLOOD THE LAST VAMPIRE」〈上・下巻〉

◀ほぼ同時期に、統一した世界観をもとに語られる物語は圧巻！



Q 今回の「BLOOD PROJECT」が誕生した経緯をお聞かせください。

A 企画実習として始めた「押井塾」に対し、石川（Production I.G社長・石川光久氏）から、実際に製作できるレベルのものがあるか、と尋ねられたことが発端です。

そこで、「押井塾」の神山君と藤咲君の企画からそれぞれ良い部分を合わせることで、おもしろい企画になると判断し、そのむねを石川に回答しました。

あとは即断即決で石川よりGOがかかり、あれよあれよという間に実現した次第です。



KEY WORD 押井塾

「攻殻機動隊」をはじめ、数多くの押井作品の制作に携わってきたProduction I.Gに対し、押井氏が恩返しの意味も込め、「映画、ビデオ、ゲームなど、さまざまなメディアの企画を生み出せる人間を育成する」ために始めたのが〝押井塾〟である。そのレクチャーは、毎週1つのテーマを決め、I.G内の志望者から企画を募り、その内容を検討するという形を採用。企画を提出できなかった場合や、内容に説得力のない場合は容赦なく振るい落とすという、厳しいものだったようだ。そして約半年間のゼミのなかで押井氏の目に止まったのが、神山健治氏（映画版脚本担当）と藤咲淳一氏（ゲーム版総監督）の企画であり、それをミックスする形で生まれたのが、この『BLOOD』である。



押井守 プロフィール

Mamoru Oshii

1951年8月8日生まれ。東京都出身。タツノコプロ、スタジオぴえろを経て、フリーの演出家になる。主にアニメーションを中心とした斬新な作品の数々は、日本のみならず海外でも高い評価を得ている。映画「マトリックス」の監督、ウォシャウスキー兄弟をはじめ、数々の映像作家に影響を与えていることでも有名。実写をデジタル加工した最新作「AVALON（アヴァロン）」は1月公開予定。

代表作品

- 「うる星やつら2　ビューティフルドリーマー」（1984年／監督）
- 「機動警察パトレイバー劇場版」（1989年／監督）
- 「GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊」（1995年／監督）
- 「人狼」（1999年／原作・脚本）
- 「AVALON」（2001年／監督）

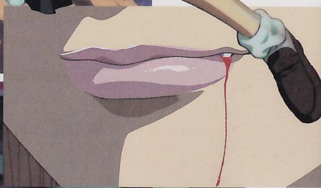


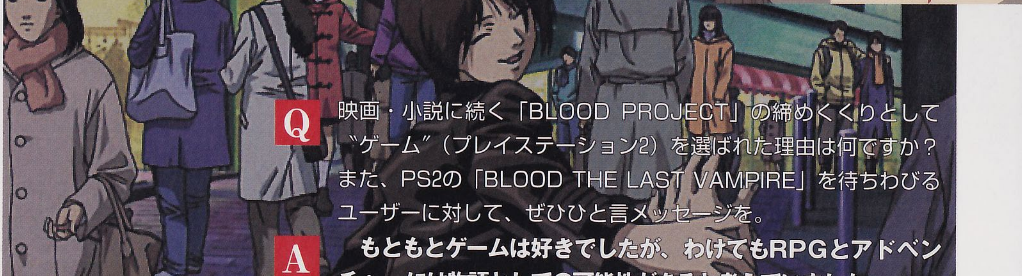
Q 『BLOOD』にとって重要なファクターである〝ヴァンパイア〟に関して、押井さんの思い入れなどをお聞かせください。

A **吸血鬼という存在はフィクションの世界では定番ですが、現代史を背景としてこれをリアルに描いたものはなかなか見当たりません。人間に似て非なるもの、人間以上に人間的で、それゆえに怪物としてしか存在できないもの。結局、怪物を描くということは人間自身を描くことになるのだと思います。**

KEY WORD 吸血鬼（ヴァンパイア）

吸血鬼といえば、やはりブラム・ストーカーの生んだ「吸血鬼ドラキュラ」のイメージが強い。だが本作に登場する「翼手」は、十字架や太陽の光に弱いといった、古典的なヴァンパイアのイメージとは一線を画している。押井氏自身、「いつか吸血鬼の物語を作りたかった」と考えていたこともあり、進化論などをモチーフにしたヴァンパイアの解釈は非常に斬新だ。





Q 映画・小説に続く「BLOOD PROJECT」の締めくくりとして〝ゲーム〟（プレイステーション2）を選ばれた理由は何ですか？
また、PS2の「BLOOD THE LAST VAMPIRE」を待ちわびるユーザーに対して、ぜひひと言メッセージを。

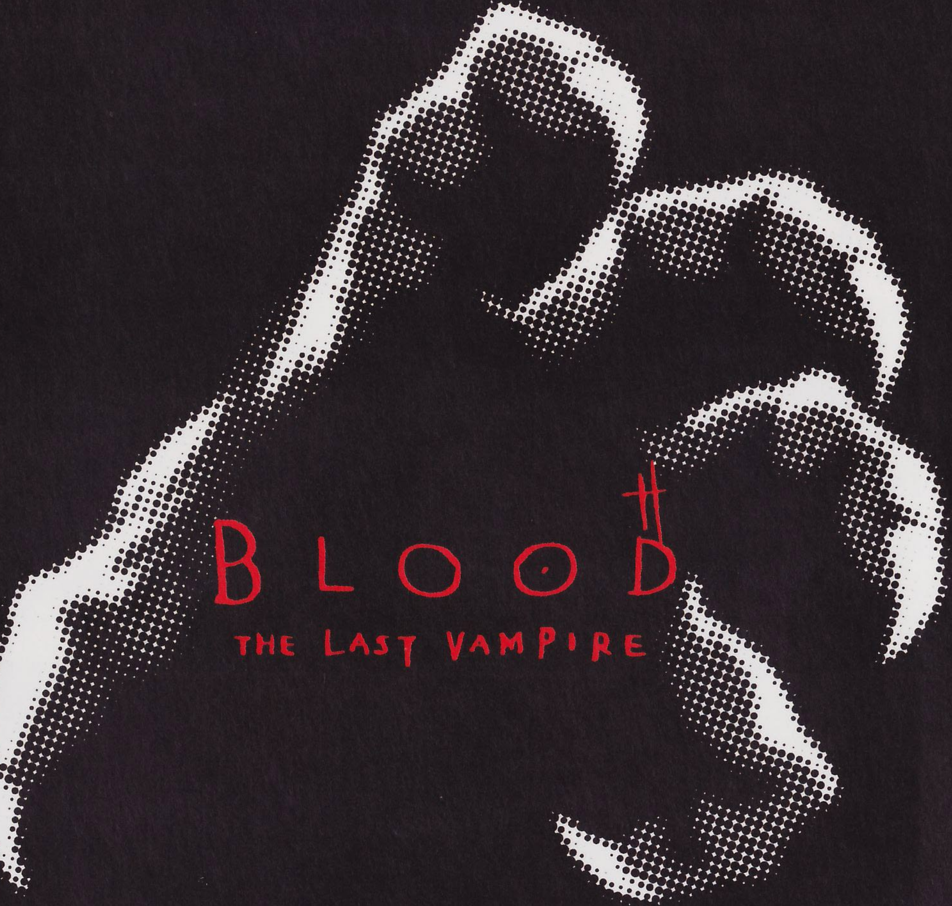
A **もともとゲームは好きでしたが、わけてもRPGとアドベンチャーには物語としての可能性があると考えていました。**
映画や小説と競り合えるものが制作できるかどうかに、今でも興味を持っています。
ゲームをプレイされる方は、是非、映画・小説も楽しんで下さい。



KEY WORD ゲーム、そして〝物語〟としての『BLOOD』

映画版の企画が生まれた当初から、小説、ゲームとのクロスメディア展開が考えられていたという『BLOOD』。なかでもPS2という最強のハードで発売されるゲーム版は、他のメディアと比べても圧倒的なボリュームを誇っている。そして特筆すべきは、「やるドラ」シリーズ最大の特徴である、多彩に分岐するストーリー。そのすべてを見ずして、『BLOOD』の壮大な世界は語れない！

2000年12月21日
終わりのない物語が始まる…



電撃PlayStation Vol.163（2000 12／22号）付録
『BLOOD THE LAST VAMPIRE』プレミアムブック
DESIGN●MICRO FISH　WRITING●TEAM／SLASH

■発行人／塚田正晃　■編集人／渡部雅人
■発行所／メディアワークス　〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／角川書店　〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3